



**FLONE  
INSOLITE**

**VENDREDI 31 MAI 2019**

**ENSEMBLE, RÉSOLVEZ TOUTES LES  
ÉNIGMES DE  
L'ABBAYE DE FLÔNE  
POUR RETROUVER LE TRÉSOR CACHÉ.**

**ARE YOU READY ?**



**Start**

**Activité 1 - Grenier costumé**

**Activité 2 – Tout le monde au lit !**

**Activité 3 – Pigeons voyageurs**

**Activité 4 – Béthanie, tout un concept...**

**Activité 5 – Casse-tête à l'église**

**Activité 6 – Rafraîchissements en terrasse**

**Activité 7 – La chasse aux sorcières**

**Activité 8 – Les rois du déménagement**

**Activité 9 – Message codé**

**Activité 10 – La salle du Conseil**

**Activité 11 – Hall of cones**

# 1. GRENIER COSTUMÉ



**Pour valider cette activité, vous devrez habiller un membre du groupe avec **1 vêtement** et **1 accessoire** bien précis, que vous allez devoir trouver dans ce grenier.**



# 1. GRENIER COSTUMÉ



Regardez attentivement autour de vous et résolvez **2 énigmes**. Chaque énigme vous amènera à une partie du déguisement.

Vous pouvez bien sûr ouvrir les armoires et coffres, mais inutile de les vider. Il vous suffit d'être observateurs et perspicaces.



# 1. GRENIER COSTUMÉ



***Veillez ne pas déplacer les indices trouvés !***

**Les chiffres blancs collés à l'extérieur des armoires ne font pas partie des indices.**



# 1. GRENIER COSTUMÉ



**Indice supplémentaire**

**-> après 5 minutes (et à faire lire !) :**

**« *Levez les yeux et ne cherchez Patro !* »**





# LA MINUTE INFO (N°1)

## Un encadrant remettra en place cadenas et coffre

### TRAVERSEZ LE GRENIER et DESCENDEZ PAR L'ESCALIER DE SECOURS

Faites remarquer les traces de l'incendie de 1998. Attirez l'attention sur les traces de mains et sur le bloc d'éclairage de sécurité en partie fondu (et qui fonctionnait encore jusqu'au début de cette année !). Heureusement, cet incendie, bien qu'ayant ravagé en grande partie le dortoir 2 en moins de 5 minutes, n'a fait aucune victime. Une interne voulant lire en cachette s'est endormie avec sa lampe de chevet sous la couette.

Attirez l'attention sur la vue sur les terrains de sport.

OK



## 2. TOUT LE MONDE AU LIT !



Saurez-vous trouver le dernier maillon ?

Nous sommes **23**, et je suis le premier.

**Associez-moi** à mon binôme pour former une chaîne.



## 2. TOUT LE MONDE AU LIT !



Pour valider cette activité, il vous suffira de nommer  
l'objet n'ayant pas de binôme.

**Soyez observateurs et communiquez !**



## 2. TOUT LE MONDE AU LIT !



**Attention... vous n'avez pas le droit à l'erreur.**

**Vous n'aurez qu'une seule chance.**

**Veillez ne déplacer aucun objet.**



**Interdiction d'aller plus loin que les portes fermées !**



## 2. TOUT LE MONDE AU LIT !



**Indice supplémentaire**

**-> après 5 minutes (à dire à haute-voix !)** :

**« Pourquoi ne pas utiliser le tableau ? »**





# LA MINUTE INFO (N°2)

## Effacez le tableau !

Expliquez que ce dortoir est utilisé pour les internes de primaire et de 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> année.  
Il est aussi loué pour des stages linguistiques pendant les vacances de Pâques et 6 semaines en été.

SORTEZ PAR L'AVANT DU DORTOIR.  
REMONTEZ L'ESCALIER POUR ALLER EMPRUNTER LA  
PASSERELLE VERS LE BATIMENT H.  
TRAVERSEZ LE DORTOIR 3 (internes en 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> secondaire)  
DESCENDEZ PAR L'ESCALIER DE SECOURS  
REJOIGNEZ LE PIGEONNIER

OK

# 3. PIGEONS VOYAGEURS



**Voici une valise...**

**Tout** le nécessaire pour résoudre cette énigme  
se trouve **à l'intérieur** !



# 3. PIGEONS VOYAGEURS



Indice à donner : la photo date d'avant 2000.





## LA MINUTE INFO (N°3)

**Bien remettre la valise à sa place !**

L'étage du bâtiment C a été construit vers 1969.

Le bâtiment L a été construit en 1983.

Le bâtiment F (labos-fumoir) était jadis la maison de la dîme (années 1700).

Le local Fo5 a longtemps été la bibliothèque paroissiale.

TRAVERSEZ LA COUR – ALLEZ A BETHANIE.

OK



# 4. BETHANIE, TOUT UN CONCEPT...



**Veillez laisser les cartes avec les noms  
à leur place !**



# 4. BETHANIE, TOUT UN CONCEPT...



Pour valider cette activité, vous devrez **retrouver un objet précis** dans cette maison.

Cherchez les **4 cartes** dissimulées au **rez-de chaussée** et **au premier étage**.

Indiquez au meneur de jeu les 4 noms de sœur et l'endroit où vous les avez trouvés.



# 4. BETHANIE, TOUT UN CONCEPT...



**Chaque nom donne droit à une enveloppe pour résoudre un concept.**

**Les concepts ainsi résolus vous permettront de trouver un objet secret.**





## LA MINUTE INFO (N°4)

**Bien vérifier que la bouteille est remise à sa place.**

Nous sommes ici au lieu dit Béthanie. C'est l'endroit où la brasserie existait dès 1550. Il s'agit de la plus ancienne partie de l'Abbaye. Evidemment, le bâtiment a beaucoup évolué, siècle après siècle.

La maison Béthanie a autrefois abrité l'évêque lorsqu'il venait à Flône pour se reposer.

De 1974 à 2006, elle fut la maison des sœurs, avant qu'elles ne déménagent dans le bâtiment A.

SORTEZ PAR LA CAVE vers LA COUR.  
TRAVERSEZ LA COUR vers L'EGLISE.

OK

# 5. CASSE-TÊTE A L'EGLISE !



**Chaque lettre correspond à un casse-tête à résoudre... à vous d'en trouver la clef !**



# 5. CASSE-TÊTE A L'EGLISE !



**Pour valider cette activité, saurez-vous ouvrir le bon casier ?**





# LA MINUTE INFO (N°5)

**Remettre la clé à sa place !**

Expliquez que l'orgue et la façade de l'église sont classés au patrimoine wallon. L'orgue est en cours de rénovation.



MONTEZ L'ESCALIER DES H.  
Sortez sur le toit devant la porte du bureau de Catherine Cadet.

**PRUDENCE ABSOLUE !**

**Interdiction de courir !**

OK

# 6. RAFRAICHISSEMENTS EN TERRASSE



**Remplissez** d'eau votre grappe de ballons.  
**Un à la fois**, les deux pieds dans le cerceau,  
tentez de lancer vos **trois** ballons (chacun)  
**dans** les cibles.

Objectif : marquer **100 points** !





# LA MINUTE INFO (N°6) ... QUI EN FAIT 3 😊



Expliquez que l'on appelle cet endroit « la terrasse des malades ». En effet, les sœurs malades assistaient à la messe depuis l'alcôve (appelée « tribune ») donnant sur l'église.

Attirez l'attention sur le confessionnal.

## TRAVERSEZ LE COULOIR DE LA COMMUNAUTE

Expliquez que de part et d'autre se trouvent des anciennes chambres de sœurs. Montrez en une (celle ouverte).

OK

# LA MINUTE INFO (N°6) ... QUI EN FAIT 3 😊



## CONTINUEZ VERS LA CAGE D'ESCALIERS

(Si on vous pose la question : le gros boîtier à droite dans le couloir est un des 3 centraux de détection d'incendie de l'école).

Attirez l'attention sur le couloir des locaux de la Communauté.  
Sœur Eva nous explique que cet étage est un beau poste d'observation du parc et des arrêts de bus. Parfois, elle descend faire une remarque à un élève qui se demande comment il a été vu 😊

OK

LA MINUTE INFO (N°6) ... QUI EN FAIT 3 😊



## MONTEZ LES ESCALIERS

L'escalier que l'on emprunte est l'escalier de secours des classes A358-A360.

MONTEZ au niveau 3, puis traversez le couloir A358-A360 vers la tour de l'horloge.

OK

# 7. LA CHASSE AUX SORCIERES



**Les sorcières de Salem sont de retour...**

**Pour valider cette épreuve, vous devez obtenir un score de **8/10** au total de deux épreuves :**



# 7. LA CHASSE AUX SORCIERES



- 1. Le jeu des 7 erreurs** : une photo de la scène que vous avez devant vous se trouve en haut de l'échelle de meunier, mais elle n'est pas à 100% identique ! Un seul d'entre vous doit monter et les autres lui poseront des questions pour retrouver les erreurs. **Attention**, il ne peut répondre que par **oui ou non**. Une pénalité d'un point vous sera retirée à chaque autre réponse donnée !



# 7. LA CHASSE AUX SORCIERES



**2. un peu d'histoire** : répondez aux 3 questions posées à l'aide des archives mises à votre disposition.

**Soyez perspicaces !**



# 7. LA CHASSE AUX SORCIERES



Donnez vos réponses **au fur et à mesure** au meneur de jeu, qui les **validera** (ou non 😊),





## LA MINUTE INFO (N°7)

**Veillez à remettre en place les outils de recherche**

Dans cette pièce s'est jouée la 2<sup>e</sup> pièce de théâtre de l'école (avec des profs et des élèves).

REJOIGNEZ LE PETIT SALON, via l'escalier habituel.

OK



# 8. LES ROIS DU DÉMÉNAGEMENT



**Interdiction** de prendre des photos !



# 8. LES ROIS DU DÉMÉNAGEMENT



Plusieurs objets du tableau de Gertrude Marie de 1952 ont trouvé une nouvelle place dans **quatre lieux** du rez-de chaussée du bâtiment A, **entre le grand salon et le vestibule rose.**

Récoltez les 4 indices **qu'ils cachent** et trouvez-moi pour répondre à la question.



# 8. LES ROIS DU DÉMÉNAGEMENT



**Pour valider cette activité, vous devez répondre à cette question :**

**« J'ai un nom et un prénom, qui suis-je ? »»**



# LA MINUTE INFO (N°8)



Aucune info à donner.

Allez à la porterie.

Une fois dans la pièce, demandez leur par où ils doivent continuer leur chemin → Laissez-les trouver les pictogrammes.

MONTEZ L'ESCALIER DE SECOURS DU BATIMENT A.  
RENDEZ-VOUS AU LABO LANGUES (B25), VIA LE B24.

OK

# 9. MESSAGE CODÉ



**Observez, tendez l'oreille et décidez-moi !**

**Pour valider cette épreuve, vous devez avoir décodé  
l'ensemble du message.**





## LA MINUTE INFO (N°9)

### Baisser l'écran de projection jusqu'aux traits rouges

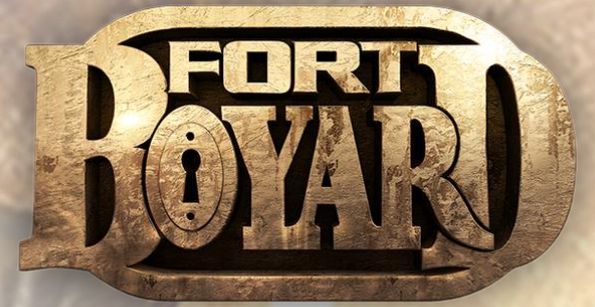
! Lors de la seconde guerre, un obus a éclaté non loin de l'Abbaye. Il s'en est fallu de peu. Si l'on observe bien certaines fenêtres des parties les plus anciennes, on constatera que certains carreaux sont translucides, et pas transparents : ce sont généralement ceux qui ont été remplacés à la suite des bombardements.

Pour savoir par où il faut aller pour l'activité suivante, invitez quelqu'un à lire la fiche jaune des consignes d'évacuation.

(On rejoint la cave aux livres via l'escalier de secours B-R, puis via l'escalier vers le parking).

OK

# 10. LA SALLE DU CONSEIL



**Saurez-vous être plus forts que les  
maîtres du temps ?**

**Ecoutez-bien leurs consignes !**



# LA MINUTE INFO (N°10)



Le bâtiment R est le Château Goffart. Il date de 1905. Il a été cédé à l'école en 1961, année de construction du pont au-dessus de la chaussée Romaine. Il a abrité un dortoir d'internat au deuxième étage pendant plusieurs années.

La passerelle vitrée date des années 90. Sœur-André Marie s'est inspirée d'une passerelle semblable existant à Leuven. Cette transformation a permis de supprimer le couloir qui existait à flanc de colline dans le bâtiment B, afin d'aménager les locaux B15 et B16.

[On rejoint le hall en traversant le parc.](#)



# 11. HALL OF CONES



**Pour réussir cette étape , vous devrez **déverrouiller le cadenas** se trouvant près de la porte de secours dans le fond du hall.**



# 11. HALL OF CONES



**Le cadenas est une combinaison à 4 chiffres.  
Les cônes disposés devant vous vont vous permettre de  
trouver ce code.**



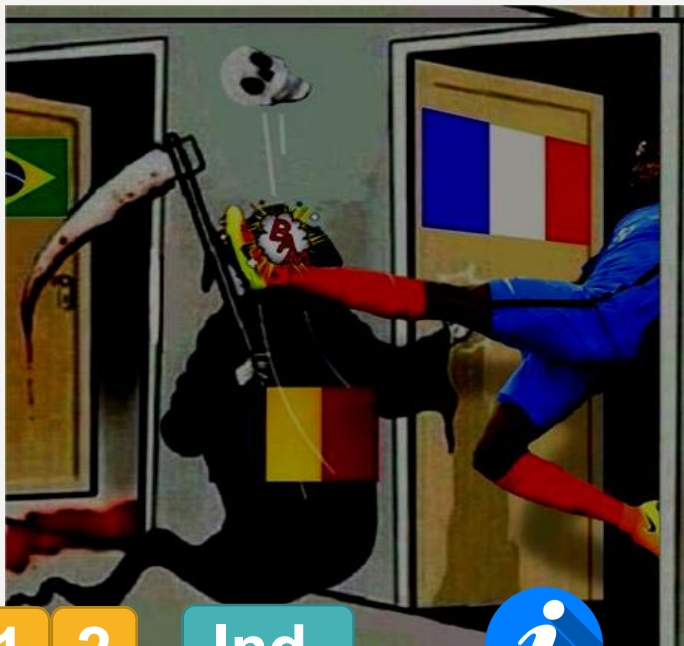
# 11. HALL OF CONES

Indices à donner dès le début de l'épreuve !



**1<sup>er</sup> indice :**

**Si j'étais grand, je serais « 1 » et le premier !!**



**2<sup>eme</sup> indice :**

**Les français nous la font toujours à l'envers !!**

1

2

Ind.



# LA MINUTE INFO (N°11)



Le hall a été inauguré en 2000.

Le panneaux perforés lui confèrent une excellente acoustique par rapport aux autres halls. Cette installation a été pensée pour limiter les niveaux sonores lors des cours d'EPS.

Le revêtement au sol est ce qui se faisait (et se fait encore) de plus résistant.

Ainsi, le hall, en plus de ses fonctions sportives, est un excellent hall polyvalent pour de nombreux types d'événements (spectacles, conférences, concerts, expositions, marchés et foires...).

La partie « chalet » (vestiaires et préau ping-pong) existait avant le hall et date des années 80.

REJOINDRE LE GRENIER INTERNAT  
PASSER PAR L'ARRIERE DU BATIMENT I  
RENTRE PAR LA PORTE DE SECOURS VITREE EN BAS DE L'ESCALIER EN BOIS  
MONTER TOUT AU DESSUS, AU niveau 4.

